COMPTE RENDU du STAGE RUGBY

Organisé par le SNEP

29 et 30 janvier 2015

Collège La Vallée Verte VAUVERT

Formateur : Serge REITCHESS (académie de Créteil)

Introduction du stage par Patrick BASSIS, secrétaire académique

Il s'agit du 2ème stage pédagogique organisé par le SNEP en 2015 (un stage escalade a eu lieu dans l'Hérault une semaine auparavant).

Patrick BASSIS rappelle que le SNEP ne cherche pas à se substituer au plan académique de formation, néanmoins, il faut reconnaitre que l'offre en formation continue est faible et/ou ne correspond pas aux besoins des collègues. Il s'agit donc de répondre qualitativement à une demande de la profession. Cette qualité passe par une réflexion didactique poussée et la définition de contenus exigeants.

A ce propos, Patrick BASSIS, fait un parallèle avec les stages Maurice Baquet (1965) et l'improvisation d'une formation continue, portée par les enseignants. Cette revendication de formation, témoigne du dynamisme de la profession, de sa volonté de se former, de se reformer, d'adapter, de perfectionner, et de concevoir son enseignement. Le SNEP ne peut occulter ces enjeux pratiques car il est un outil de débat !

I. Présentation du stage

1. Introduction S. REITCHESS : quelle EPS aujourd'hui ?

→ 3 constats :

- La profession ne dispose pas de contenus fiables pour enseigner, viser la réussite de tous les élèves.
- Une mise à distance dans les programmes du modèle culturel des APSA s'opère, à travers entre autres, leur regroupement sous forme de compétence propre. Pourtant, il n'y a pas d'incompatibilité, les APSA sont des fins et des moyens éducatifs. Pourquoi alors, séparer enjeux éducatifs et héritage culturel ?
- Le rôle et la place du jeu, à travers les règles et règlement des APSA, sont de plus en plus minorés en EPS. Pourquoi séparer enjeux éducatifs et jeu ?

→ Une nécessité : Ne pas réduire le modèle culturel des APSA : il n'y a pas d'éducation sans culture et vice versa ! La matrice réglementaire est fondamentale, centrale à la formation du citoyen. Il est nécessaire que les élèves comprennent, s'approprient les règles pour faire des choix, prendre des décisions

D'où la nécessité de construire des référentiels communs, des modes d'emploi de la profession, pour chaque APSA. Ceux-ci sont constitués de propositions d'acquisitions logiques, rationnelles et systématisées pour la réussite de tous les élèves.

→ **Des hypothèses** : Ces référentiels communs d'APSA sont à construire, à enrichir, à stabiliser.
Par conséquent, ils nécessitent des expérimentations, basées sur des hypothèses de travail, non normatives, non prescriptives.

2. Débat sur l'enseignement du rugby : échange, concertation entre collègues

Suite à cette présentation, cette réflexion sur un enseignement de l'EPS alternatif, innovant, les collègues sont appelés à échanger, débattre sur 3 points :

- Quelles sont leurs certitudes et incertitudes sur l'enseignement du rugby ?
- Quelles sont leurs attentes par rapport au stage ?

Le débat est lancé !

Une certitude : le rugby est une APSA porteuse de valeurs, qui plait aux élèves.

… et beaucoup d'incertitudes :
* Comment entrer dans l'activité ? Par le combat ou non ? Comment enseigner cette APSA pour des classes à effectif chargé, sachant que les représentations des parents et des élèves, restent un obstacle ?
* Comment aborder le contact et le plaquage en rugby pour maintenir un contexte sécurisé, préserver l'intégrité physique de tous les élèves ?
* Comment introduire les règles pour créer du sens ? Un corpus minimal est indispensable au départ, lequel ?
* Comment aborder la mixité en rugby ? Le rugby est souvent programmé au collège pour les petits niveaux de classe.
* Quand introduire le jeu au pied ?
* Que peut-on attendre avec certitude des élèves à la fin d'un cycle ?

II. Expérimentation pratique des enseignants

1. Proposition d'un mode d'emploi, d'un référentiel commun pour le rugby

Serge REITCHESS nous propose un référentiel commun pour le rugby, basé sur la logique du noyau central du règlement (vie du jeu, liberté de la balle et des joueurs, égalité des chances, engagement physique et protection des pratiquants) et la contradiction existant entre la liberté de la balle et le combat-affrontement pour celle-ci.

Ce référentiel, matrice réglementaire, définit des niveaux de règles et d'engagement physique et non des niveaux de jeu des pratiquants. La liberté de la balle, c'est-à-dire le droit des joueurs à garder la balle, est inversement proportionnelle à l'affrontement, au contact, au combat. Mais, il est important de ne pas les dissocier ; le combat permet de maintenir la liberté de la balle !

Chaque niveau de ce référentiel, définit un type de rugby (exemple : rugby-football ; rugby-handball), un type de règle (exemple : passe avant ou après ceinturage, etc.), un type de technique (exemple : course,

évitement, vitesse et précision de passe, etc.) et un type d'engagement physique (exemple : pas de contact, ceinturage, etc.)

Le passage d'un niveau à un autre vise à maintenir la logique du jeu, l'égalité des chances en jouant sur le rapport d'opposition attaque-défense. Les niveaux 3 et 4 constituent le cœur de cette matrice réglementaire.

2. Hypothèses à tester

→ **Hypothèse 1 :** Le jeu est l'axe fondamental de la formation des élèves : jouer pour jouer (l'APSA est une fin en soi), et jouer pour apprendre (l'APSA est moyen, outil d'apprentissage).

→ **Hypothèse 2 :** Les questions de contact, combat, ne peuvent se résoudre que dans un jeu maîtrisé, permettant la réussite des élèves. La sécurité n'est pas un pré-requis !

3. Situations de jeu vécues

Chaque niveau de la matrice réglementaire est abordé en 2 temps de jeu :

Le jeu à effectif réduit sur petit terrain, afin de permettre à chaque élève d'avoir un temps de pratique et de manipulation de balle important et de pouvoir répéter.

Le jeu collectif : le match. Un joueur référent est nommé dans chaque équipe afin de faire respecter le noyau central du règlement (vie du jeu, égalité des chances, liberté de la balle, etc.). Les joueurs référents changent en cours de match, ce ne sont pas des capitaines. Un arbitre neutre communique avec ces deux référents et tranche en cas de désaccord.

☞ **Niveau 3 : 2c2** (terrain 15mx6m) **puis match 6c6** (terrain 20mx40m)

- Type de rugby : "rugby handball" (pas de ligne d'affrontement, de hors-jeu)
- Règles : course-évitement-passe après.
  La balle est perdue si : passe avant d'être ceinturé, balle tombe au sol ou sort, bras coincés lors du ceinturage.
- Technique : vitesse et précision des passes (le pourcentage de réussite est calculé : nombre de passes réussies sur nombre de passes totales).
- Engagement physique : moyen = contact par ceinturage

☞ **Niveau 4 : 2c2** (terrain 15mx6m) **puis match 6c6** (terrain 20mx40m)

- Type de rugby : "rugby football-handball"
- Règles : course-évitement- débordement par coup de pied (avant ceinturage) et/ou course-évitement-passe avant/après ceinturage.
  La balle est perdue si : passe en dehors de son camp (mise en place de la ligne d'affrontement, de hors-jeu), passe avant d'être ceinturé, balle sort, bras coincés lors du ceinturage.
- Technique : jeu au pied rasant, vitesse et précision des passes.
- Engagement physique : la mise en place de la ligne d'affrontement augmente encore le contact et le combat.

☞ **Niveau 5 : 1+1c1** (Terrain 4mx10m, duel avec lancement par passe du joueur relais, passe au relais quand joueur ceinturé, en difficulté)**, 2c1** (avec un relais)**, 2c2** (avec deux relais)**, 6c6**

- Type de rugby : rugby de combat
- Règles : conserver la balle après contact, ceinturage
- Technique : course, poussée, placage
- Engagement physique : important

III. Observation d'une classe de 6ème dans l'activité rugby

Après avoir expérimenté la matrice réglementaire, différents niveaux, les collègues ont observé une classe de 6ème de 24 élèves du collège de Vauvert. Ces élèves viennent d'achever un cycle de rugby. Les mêmes hypothèses de travail ont été testées à partir du référentiel commun.

Les élèves ont été répartis en 4 équipes de 6 joueurs (homogènes entre elles et hétérogènes en leur sein). Ces équipes s'affrontent deux par deux en fonction de deux types d'engagement physique dans le jeu : « loisir » ou « compétition » (choisis par les élèves).
La séance s'organise en deux temps à partir du niveau 3 et 4 du référentiel : jeu à effectif réduit puis jeu collectif.
L'objectif pour l'enseignant peut se résumer en trois points : jeu, répétition, réussite.

Conclusion/bilan du stage

Serge conclut ce stage en rappelant l'importance de préserver l'héritage culturel des APSA en EPS et la nécessité d'innover, d'expérimenter, de pouvoir concevoir son enseignement, en faisant varier le règlement et ses différents paramètres.
Il note la dérive des programmes actuels ; prescriptifs et plaquant des situations « adulte » (exemple du hors-jeu) aux élèves, quelque soit leur niveau dans l'APSA.

Le syndicat est également un outil de débat pédagogique et didactique : il faut oser, expérimenter des propositions alternatives, pour transformer nos pratiques. Il n'y a pas de vérité, mais un objectif commun : la réussite de tous les élèves !